キャラクター名
”ダイコク屋”アサヒ

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	4
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	29
種族	エルダナーン			**境遇**	紛失
出自（効果）	商人			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	8	9	16	12	12	8
ボーナス	3	2	3	5	4	4	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正			1	1	1		
能力値	3	2	4	8	7	5	3

HP	41
MP	59
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S3スタッフ	至近	-1	2	0	1	0	0	0
左手									
頭部	S1ハット					1			
胴部	S2ローブ					2			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	月の寵愛								
能力値			2	0	4	0	5	11	8
スキル								2	
その他									
総計(右)			1	2	4	6	5	13	8 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	8		1	9	+ 3 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8		2	10	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
【アームズクリスタル】	バックパック
S3スタッフ	ランチボックス
└魔技のクリスタル	└野菜＊5
└魔力のクリスタル	ポーションホルダー
└魔勇のクリスタル	└MPポーション＊5
S1ハット	MPポーション＊2
└知力のクリスタル	HPポーション＊3
S2ローブ	毒消し＊2
└感知のクリスタル	冒険者セット
└敏捷のクリスタル	
	消耗品

現在重量： 12		
最大重量： 14	所持金： 537	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
イモータリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 《トリビアリスト》を取得する								
マジシャンズマイト	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
アースブレイカー	5		パッシブ		自身			
効果： 地属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに＋[SL*4]する。								
コンセントレイション	★		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定に+1Dする。								
	1							
効果：								
エンサイクロペディア	★		セットアップ		自身	自動		
効果： エネミー識別を行う。この効果により、エネミー識別がセットアップで使用可能となる。								
アースバレット	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[2D+5]地属性魔法ダメージとなる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[スリップ]を付与する。								
ランドフィッシャー	1	4	マイナー		自身	自動		
効果 :ダメージ増加を行う。地属性の魔法ダメージを与える攻撃のダメージに+[SL*2]し、さらにその攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合[スタン]を付与する。								
マジックブラスト	2	3	ムーブ		自身	自動		
効果： 魔法攻撃の「対象:単体」を「対象:範囲(SL＊2体)」に変更する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
ホーミングヒット	★		判定直前		自身	自動	シナリオ1回	
効果 :攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング:リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。								
トリビアリスト	★	6	判定直前		自身	自動	シーン1回	
効果： 判定の直前に使用する。その判定を知力判定で代用する。								
スマートブレインI	★		効果参照		自身	自動	シナリオ1回	
効果： フェイトを使用して魔術判定以外の知力判定のダイスを増やす際に使用する。その判定を消費したフェイト1点ごとに2個増やす。								
ブラフ	★		パッシブ		自身			
効果： はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの精神判定に+1Dする。								
フェイス:ダグデモア	★		パッシブ		自身			
効果： 行動値＋２								
トレーニング：知力	★		パッシブ		自身			
効果： 知力基本値＋３								

ダイワ群島国出身。ダイコク屋の店主の娘で、幼い頃からめきめきと商才を顕し、後継ぎとして最も有力視されている。
しかし数年前に親から「ダイワ以外の国、世界を見てきなさい」と言われ冒険者デビュー。以来各地を渡り歩くように。
彼女当人としては、親から言われたことに素直に従ったというのもあるが、もう一つの冒険に出た理由があった。それは幼少の頃に仲の良かった「あの子」にもう一度会えるかもという希望。その商才ゆえかあまり同年代の子どもと話が合わず孤立しがちだった彼女の唯一の友達。「あの子」は他の地方から冒険者の親と共にやってきたようで、自分の知らない話を聞かせてくれ、自分の話もよく聞いてくれた。まるで数年来の親友かのように仲睦まじかった二人だったが、冒険者の性質上別れの時はやってきた。こうして彼女は「あの子」とのつながりを失ってしまったわけだが、今度は自分から会いに行く番だ。
「初めての土地、初めての冒険！ワクワクしちゃう」
今日も彼女は新しいモノと「あの子」を求めて、街の商人に値切りを仕掛ける。

一人称:あたし
二人称:あなた
三人称:あの人

「死者の遺跡」
おばあちゃんが生えた。思った以上に外の世界は刺激に満ちている。

3D+10　【魔術判定】
3D+30　【アースバレット＋ランドフィッシャー】スリップ＆スタン付与
3D+28　【アースバレット】スリップ付与
4D+9　【スマートブレインI】F1使用

《アースバレット》射程:20mの対象:単体に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[2D+5]地属性魔法ダメージとなる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメ

キャラクター名
”ダイコク屋”アサヒ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
モンスターロア	★		パッシブ		自身			
効果：エネミー識別+1D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								